

Module multimédia

Utiliser un appareil photo numérique



Médiathèque de Haguenau
24, rue du maire Traband
67500 Haguenau
http://mediatheque.ville-haguenau.fr





Sommaire

I. Utilisation rapide d'un appareil photo numérique

Avant de plonger dans le vif du sujet, nous allons rappeler les bases de la prise de photo. Le déroulement exact de la prise de photo change d'un appareil à l'autre, nous allons donc rester très général. Pour connaître plus de détails, consultez le mode d'emploi de votre appareil.

Voici les étapes à suivre pour réussir sa prise de vue :

- Allumez votre appareil
- Choisissez le mode qui vous convient le mieux. Généralement c'est une molette qui vous permet de sélectionner le mode. N'étant pas de grands spécialistes nous resterons en mode automatique (Auto).
- Visez l'objet que vous souhaitez prendre en photo. Vous pouvez le faire par l'intermédiaire de l'écran ou par le viseur. On notera que certains appareils photo numériques ne possèdent plus de viseur, en particulier les compacts et ultra compacts. Si vous êtes dans ce cas vous devrez vous fier à l'écran.
- Attendez une seconde pour que l'appareil puisse s'ajuster. Veillez à rester le plus immobile possible.
- Appuyez sur le bouton de capture pour prendre la photo.

Si vous connaissez toutes ces étapes, vous savez vous servir d'un appareil photo numérique. Il y a certes beaucoup d'autres fonctions mais peu de gens les utilisent. Seul le mode d'emploi pourra vous en apprendre plus car l'utilisation d'un appareil photo numérique diffère en fonction du modèle.

II. Transférer le contenu de l'appareil photo

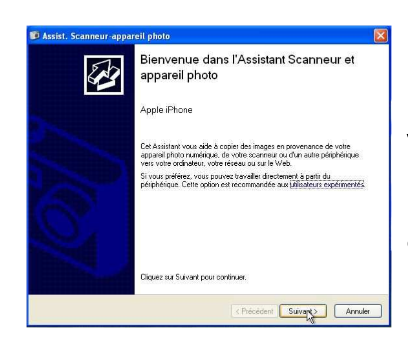
Maintenant que votre appareil contient des photos, vous souhaitez sûrement les transférer sur votre ordinateur. Nous allons voir comment procéder avec l'assistant Microsoft intégré sur tout système d'exploitation Windows.

Commencez par allumer l'appareil. Munissez-vous du câble USB fourni avec votre appareil photo et utilisez-le pour le connecter à votre ordinateur. Si tout se passe bien, une fenêtre apparaît. Sélectionnez *l'Assistant Scanner-Appareil photo Microsoft* puis cliquez sur *OK*. Sur certains ordinateurs l'assistant apparaît automatiquement.

Remarque : La première fois que vous connectez votre appareil photo à l'ordinateur, Windows va installer les pilotes nécessaires pour travailler avec votre appareil. Cette procédure peut durer quelques minutes et devrait être totalement transparente. Cependant, vous devriez apercevoir une icône ainsi qu'un petit texte en bas à droite dans votre barre des tâches.

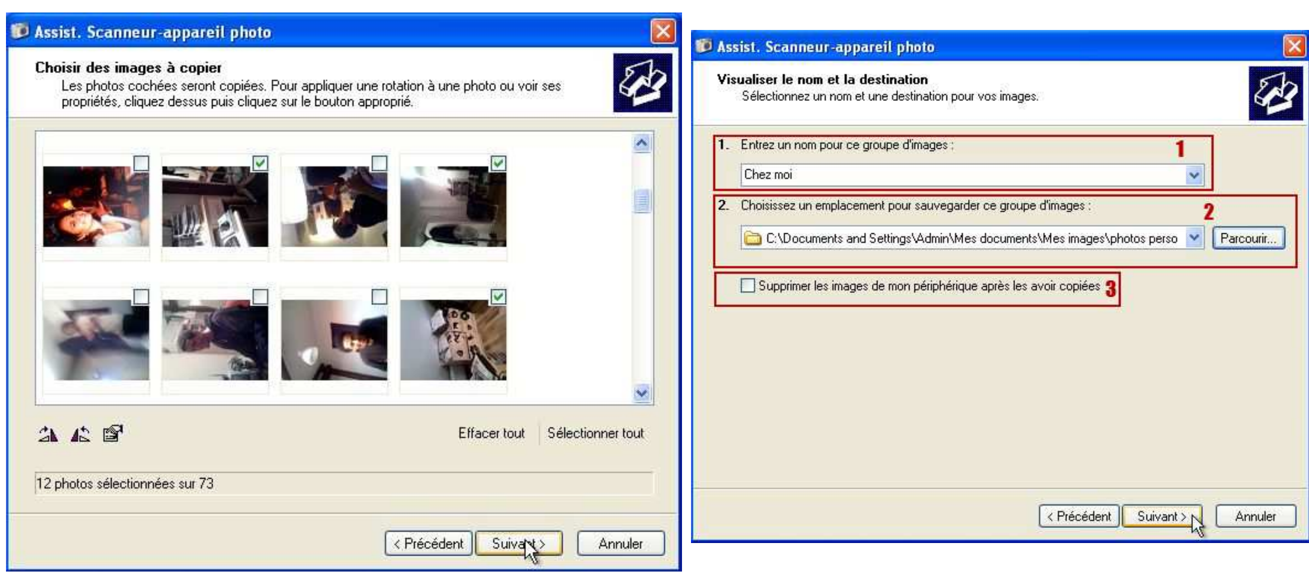
Si vous ne voyez aucune fenêtre apparaître, allez sur *Poste de Travail* (que vous trouvez sur votre bureau ou dans le menu *Démarrer*), sous l'intitulé *Scanners et appareils photo* vous devriez voir l'icône représentant votre appareil. Faites un clic droit sur cette icône et sélectionnez *Obtenir les photos*.





Vous vous trouvez maintenant dans l'assistant qui va vous permettre de transférer vos photos sur l'ordinateur. Pour l'instant nous ne voyons qu'une page d'introduction. Cliquez sur *Suivant*.

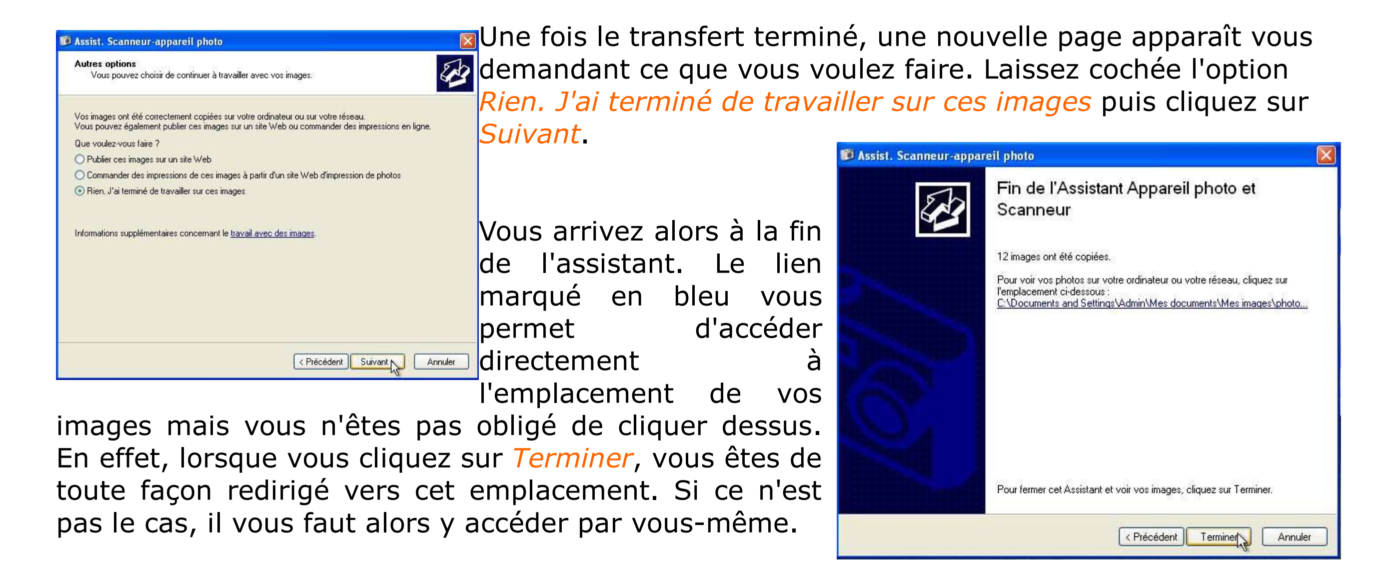
Vous apercevez maintenant des miniatures de toutes vos photos. Cochez celles que vous souhaitez transférer et cliquez sur *Suivant*. Par défaut, toutes les photos sont cochées.



Une nouvelle page apparaît. Trois informations sont à renseigner :

1. Le nom du groupe d'images : c'est le préfixe qui sera attribué au nom de chaque image. Le préfixe sera suivi du numéro de l'image. Dans notre exemple les images se nommeront Chez moi 001.jpg, Chez moi 002.jpg...
2. L'emplacement des images : c'est le chemin vers le dossier dans lequel nos images seront stockées. Cliquez sur *Parcourir* pour sélectionner un dossier.
3. *Supprimer les images de mon périphérique après les avoir copiées* : cette option est à cocher uniquement si vous voulez que les photos soient effacées de votre appareil après transfert sur l'ordinateur.

Une fois toutes les informations renseignées, cliquez sur *Suivant*. Vous voyez alors le transfert s'effectuer.



Une fois le transfert terminé, une nouvelle page apparaît vous demandant ce que vous voulez faire. Laissez cochée l'option *Rien. J'ai terminé de travailler sur ces images* puis cliquez sur *Suivant*.

Vous arrivez alors à la fin de l'assistant. Le lien marqué en bleu vous permet d'accéder directement à l'emplacement de vos images mais vous n'êtes pas obligé de cliquer dessus. En effet, lorsque vous cliquez sur *Terminer*, vous êtes de toute façon redirigé vers cet emplacement. Si ce n'est pas le cas, il vous faut alors y accéder par vous-même.

III. Consulter ses photos

Dans cette partie de l'atelier, nous allons voir de petites choses utiles lors de la consultation de ses photos. Pour commencer, rendez-vous dans le dossier dans lequel se trouvent vos images.

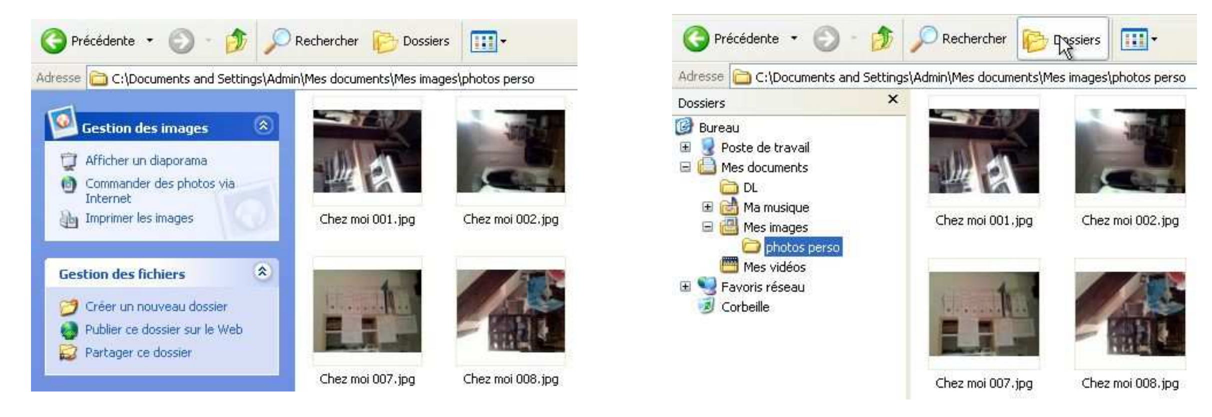
Navigation

Si vous possédez plusieurs dossiers de photos, il peut être intéressant de maîtriser certains éléments de navigation et plus précisément ce que nous appellerons le menu de navigation. Celui-ci se trouve sous le menu principal d'une fenêtre. Dans le menu de navigation, quatre éléments sont réellement importants :

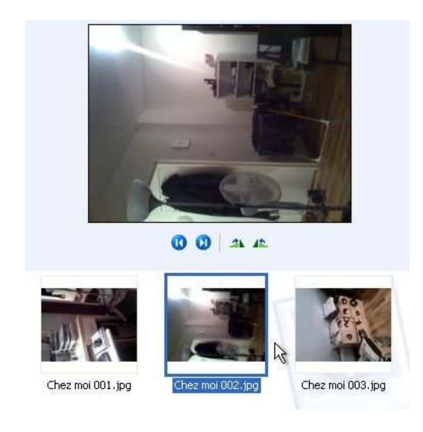


1. Le bouton *précédente* : allez à l'endroit où vous étiez avant d'arriver sur la page actuelle.
2. Le bouton *répertoire parent* : remonter dans l'arborescence : accéder au dossier qui contient le dossier dans lequel vous vous trouvez actuellement.
3. La barre d'adresse : indique le chemin vers le dossier actuel.
4. Le bouton *dossiers* : afficher l'arborescence des dossiers parcourus. C'est en fait la représentation visuelle de ce qui est indiqué dans la barre d'adresse. Vous pouvez accéder à n'importe quel dossier depuis cette vue.

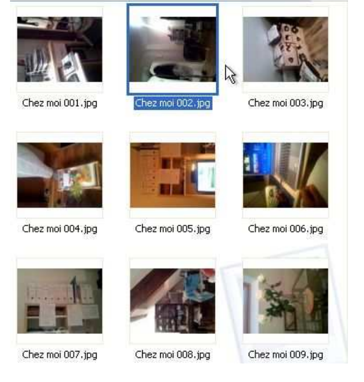
A gauche, la fenêtre sans arborescence et à droite l'arborescence après un clic sur « Dossiers »



Affichage



Par défaut, vos fichiers images vont être représentés sous forme de miniatures ou vignettes de vos photos. Au-dessus de celles-ci, se trouve une zone d'aperçu dans laquelle vous pouvez voir le fichier image actuellement sélectionné en un peu plus grand. Cet affichage, pratique si l'on veut avoir un aperçu de ses photos, se nomme « *Pellicule* ». Mais il est possible de changer le type d'affichage du contenu de votre dossier. Vous pouvez passer d'un affichage à un autre en cliquant allant dans le menu *Affichage* ou en cliquant directement sur l'icône correspondante.



Vous avez alors différents choix. Les seuls qui vont réellement nous intéresser sont *Pellicule* et *Miniatures* car ils nous donnent un aperçu de nos images. Le premier a été décrit plus haut, le deuxième est similaire sauf qu'il supprime la zone d'aperçu. Nous ne voyons que les miniatures des images. Cet affichage est pratique pour avoir un aperçu global de nos photos et pour sélectionner plusieurs images à la fois. Les autres types d'affichage ne donnent pas d'aperçu et représentent nos fichiers sous la forme de petits symboles. Ils ne servent qu'en cas de traitement massif sur des fichiers.

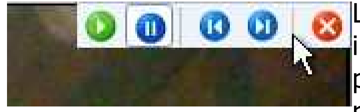
Diaporama

Il est possible d'afficher un diaporama des photos qui se trouvent dans votre dossier, pour cela il vous suffit de cliquer sur *Afficher un diaporama* dans l'onglet *Gestion des images*.









Le diaporama s'affiche alors en plein écran et vos photos défilent à intervalles de temps réguliers. Lorsque vous bougez la souris, une petite barre de contrôle s'affiche vous permettant, dans l'ordre respectif des boutons, de démarrer le diaporama, de l'interrompre, d'afficher directement l'image précédente, suivante ou de fermer le diaporama.

IV. Manipuler et classer ses photos

Dans cette partie, vous allez apprendre à utiliser certaines commandes qui vous seront utiles dans la manipulation de vos fichiers images. Nous allons également indiquer les raccourcis clavier pour certaines commandes qui, à long terme, pourront vous aider à gagner du temps dans vos opérations.

Sélectionner

- Pour sélectionner un seul fichier, il suffit de cliquer dessus.
- En cliquant dans une zone vide et en maintenant le bouton de la souris enfoncé, vous créez un rectangle de sélection qui vous permettra de sélectionner tous les fichiers au sein de ce rectangle. Cette méthode de sélection est pratique pour sélectionner plusieurs fichiers qui se trouvent les uns à côtés des autres.
- Pour sélectionner les fichiers qui se trouvent entre un fichier A et un fichier B (inclus), cliquez sur ce fichier A, maintenez la touche majuscule (Shift) enfoncée en cliquant sur le fichier B.
- Pour sélectionner tous les fichiers du dossier appuyez sur les touches CTRL et A (à l'avenir on notera ce type de raccourci clavier : CTRL + A).
- Pour sélectionner des fichiers dispersés, cliquez sur un premier fichier. A partir de là, à chaque fois que vous souhaitez ajouter un fichier à la sélection maintenez la touche CTRL enfoncée en cliquant sur le fichier à ajouter.

Renommer

Pour renommer un fichier, faites un clic droit dessus et choisissez la commande *Renommer*. Tapez le nouveau nom du fichier au clavier. Il est possible de procéder d'une autre manière, plus lente. Cliquez une première fois sur le fichier, attendez au moins une seconde puis cliquez à nouveau, le fichier est alors prêt à être renommé.

Copier

Cette commande permet de dupliquer des fichiers. Ils sont copiés en mémoire et reproduis dans un autre emplacement grâce à la commande *coller*. Pour copier votre sélection, faites un clic droit sur celle-ci puis choisissez la commande *copier*. Le raccourci clavier de cette commande est : CTRL + C. Pour l'instant rien de visible ne se passe. Il faudra coller votre sélection pour savoir si la commande a bien marché.

Coller

Coller est la commande qui suit un copier ou couper. Rendez vous dans le dossier où vous souhaitez mettre les fichiers copiés. Faites un clic droit dans une zone vide et choisissez la commande *coller*. Vous voyez apparaître les fichiers que vous aviez copiés ou coupés. Le raccourci clavier : CTRL + V.

Couper

Cette commande est identique à la commande *copier* à la différence que les fichiers sont supprimés de leur emplacement d'origine. C'est une sorte de déplacement. On accède à cette commande par un clic droit sur un fichier. Son raccourci clavier : CTRL + X.

Pivoter

C'est une commande spécifique aux fichiers images. Elle est pratique pour réajuster rapidement l'orientation d'une image qui aurait été prise à l'envers ou en portrait avec un appareil photo. Pour y accéder, faites un clic droit sur le fichier à faire pivoter et choisissez en fonction des besoins *pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre* ou *pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.*

Ouvrir avec

Cette commande permet de choisir un autre programme qui va ouvrir l'image au lieu de celui assigné par défaut. Faites un clic droit sur une image puis allez dans *ouvrir avec* et là vous pouvez voir une petite liste contenant les programmes recommandés pour ouvrir ce type de fichiers. Vous avez simplement à faire votre choix.

V. Les images numériques

Ce petit chapitre sera bref et n'est là que pour introduire quelques petites notions qui pourront vous être utiles.

Formats

Un format d'image est une manière de représenter une image pour que l'ordinateur puisse la lire. Les formats se différencient par leur extension de fichier (.jpg, .gif, .png...) mais aussi par leur niveau de compression. Cela veut tout simplement dire que pour une même image, des formats différents induisent des tailles de fichier différentes.
Par exemple, un fichier JPEG est généralement plus volumineux qu'un fichier GIF mais également de meilleure qualité. Les formats les plus courants sont le JPEG, GIF, et PNG. Mais en photo vous ne trouverez presque uniquement des fichiers JPEG.

Résolution

C'est la taille (visuelle) du fichier image en **pixels**. Les pixels sont les points minuscules qui composent l'affichage de votre écran. La résolution est en fait un rapport largeur x hauteur. Plus les nombres composants ce rapport seront grands, plus l'image sera grande visuellement mais occupera aussi plus d'espace disque. Pour vous donner une idée, une image de 1024 x 768 est une image qui recouvre la totalité d'un écran 17 pouces (une des dimensions d'écran les plus courantes).
Maintenant que vous connaissez les termes format et résolution vous êtes capables de comprendre de petits détails sur vos photos comme le contenu de l'onglet détail apparaissant dans la partie gauche au bas de la fenêtre lorsque vous cliquez sur un fichier :

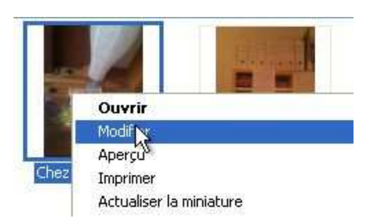


Ici, il s'agit d'un fichier nommé « Chez moi 002.jpg » de type JPEG et de 1600 pixels de largeur et 1200 pixels de hauteur. Il occupe 424 kilo-octets d'espace disque soit le dixième d'un fichier de musique mp3 moyen.

VI. Modifications simples avec Microsoft Office Picture Manager

Nous allons apprendre à faire quelques modifications simples et basiques sur nos photos. Pour cela nous utiliserons le logiciel Microsoft Office Picture Manager qui devrait être pré-installé sur toute machine neuve équipée de Windows. Il est également inclus dans la suite Microsoft Office aux côtés des logiciels Word, Excel et PowerPoint, vendue dans le commerce.

Pour lancer le programme, nous faisons un clic droit sur l'image à modifier puis nous sélectionnons l'option *Modifier*. Picture Manager s'ouvre automatiquement sur les ordinateurs de la Cyber-base. Chez vous, peut-être faudra-t-il passer par la commande *ouvrir avec*, vue plus haut.



Commençons par décrire rapidement les éléments importants de l'interface :

La barre de menu donne accès à toutes les fonctionnalités du logiciel



La barre d'outils est composée d'icônes cliquables qui sont des raccourcis vers les fonctionnalités principales du logiciel. Sur cette capture : annuler, rétablir, niveau de zoom, aide, pivoter vers la gauche, vers la droite, modifier les images, correction automatique



Les 3 modes d'affichage (Miniatures, Pellicule, Image unique) sous forme d'icônes



La barre d'état indique le nom de l'image en cours mais permet aussi de passer à l'image précédente ou suivante ainsi que de choisir le niveau de zoom



Ce petit onglet sera l'endroit où s'effectueront les modifications. Son contenu change en fonction de l'outil sélectionné.



Dans les étapes qui suivent nous procéderons à des manipulations simples, directement accessibles via l'onglet *Modifier les images*. Pour cela cliquez sur *Modifier les images* dans la barre d'outils. L'onglet de droite change alors de nom et s'intitule maintenant *Modifier les images*. Il contient toutes les fonctions essentielles de modifications de base que nous allons utiliser.

Correction automatique

Cette fonction permet de corriger automatiquement la couleur et la luminosité d'une image. Un simple clic sur le bouton correspondant suffit pour l'enclencher. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat et préférez revenir en arrière, vous pouvez cliquer sur l'icône *Annuler* dans la barre d'outils (raccourci pour annuler : CTRL + Z).

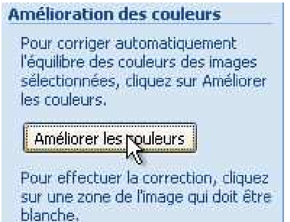
Luminosité et contraste

Comme son nom l'indique, il est possible d'y modifier la luminosité et le contraste. Vous avez le choix entre la correction automatique via *Luminosité automatique* ou la correction manuelle en faisant glisser les curseurs modifiants les valeurs de luminosité et de contraste. Les changements se font en temps réel, vous voyez donc immédiatement les modifications avant même de relâcher le bouton de la souris.



Couleur

C'est là que vous corrigez la teinte de votre image. Ici encore vous avez une correction automatique, ou presque. Il vous suffit de cliquer sur *Améliorer les couleurs* puis, dans l'affichage principal, de cliquer sur une zone blanche de votre image (le curseur est alors en forme de viseur).





Malheureusement le résultat est rarement celui attendu. Vous pouvez alors modifier la teinte de l'image en positionnement le curseur *Teinte* sur la couleur que vous souhaitez intensifier (ou diminuer) puis faire glisser le curseur *Quantité* sur une valeur qui vous paraît correcte.



Rogner



Cet outil peut aussi être appelé **recadrage**. Il permet de ne conserver qu'une partie de l'image. Lorsque vous cliquez sur *Rogner* l'onglet affiche le contenu correspondant. Mais en dehors du bouton *OK* nous n'allons pas nous y intéresser. Nous préférerons recadrer notre image manuellement. Vous voyez que l'image est entourée de poignées noires. Celles-ci sont cliquables et permettent d'ajuster la sélection définissant notre nouvelle image. Cliquez sur une des poignées, et tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, repositionnez la poignée comme bon vous semble.



Le rectangle plus en couleur et entouré de ces poignées représente la partie de l'image qui sera conservée. Il est également possible de déplacer ce rectangle en cliquant à l'intérieur et en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Vous validez votre sélection en cliquant sur *OK*.

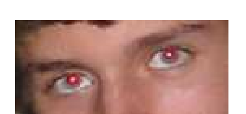
Faire pivoter et rogner

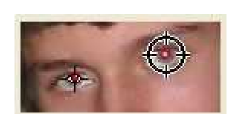


Cette fonction est la version un peu plus complète de la rotation que nous connaissons déjà. Celle-ci permet de faire la même chose, pivoter une image vers la gauche ou vers la droite mais permet aussi de spécifier un angle selon lequel l'image va pivoter. En plus de cela vous pouvez retourner l'image horizontalement (comme dans un miroir) ou verticalement.

Suppression des yeux rouges

Une fonction intéressante, mais pas parfaite, permet de réduire les yeux rouges. Sélectionnez cette option. Votre curseur de la souris se transforme en cible. Vous devez alors cliquez sur les yeux rouges de la personne pour indiquer la position des yeux. Si vous vous êtes trompés vous pouvez repartir de zéro en cliquant sur *Rétablir les yeux sélectionnés*. Une fois tous les yeux rouges sélectionnés, cliquez sur *OK*. Les yeux devraient être moins visibles, voir plus visibles du tout.









Redimensionner



Cette fonction permet de changer la taille de l'image. Seules les deux dernières options nous intéressent. L'une permet de préciser la taille de l'image en pixels et l'autre d'indiquer un pourcentage par rapport à la taille actuelle. On valide les changements en appuyant sur *OK.*

Vous venez de voir les fonctions essentielles dans la manipulation de photo. N'hésitez pas à explorez différentes possibilités.
Une dernière chose, si vous souhaitez que vos changements soient appliquées à l'image, n'oubliez pas d'enregistrer vos modifications en allant dans la barre de menu : *Fichier* puis *Enregistrer*. *Enregistrer sous* vous permet d'enregistrer les modifications sous un autre nom de fichier sans écraser celui que vous êtes en train d'utiliser.